DUNGEONS & DRAGONS®

Brynkil

NOME DO PERSONAGEM

Guerreiro (3)	Soldado	Ayrton
CLASSE E NÍVEL	ANTECEDENTE	NOME DO JOGADOR
Anão (Montanha)	**Leal e bom**	
RAÇA	TENDÊNCIA	PONTOS DE EXPERIÊNCIA

FORÇA 17 (3)

DESTREZA 13 (1)

CONSTITUIÇÃO 16 (3)

INTELIGÊNCIA 10 (0)

SABEDORIA 10 (0)

CARISMA 10 (0)

INSPIRAÇÃO

2 BÔNUS DE PROFICIÊNCIA

TESTES DE RESISTÊNCIA

- (●) 5 Força
- ( ) 1 Destreza
- (●) 5 Constituição
- ( ) 0 Inteligência
- ( ) 0 Sabedoria
- ( ) 0 Carisma

PERÍCIAS

- ( ) 1 Acrobacia (Des)
- ( ) 0 Arcanismo (Int)
- (●) 5 Atletismo (For)
- ( ) 0 Atuação (Car)
- ( ) 0 Blefar (Car)
- ( ) 1 Furtividade (Des)
- ( ) 0 História (Int)
- (●) 2 Intimidação (Car)
- (●) 2 Intuição (Sab)
- ( ) 0 Investigação (Int)
- (●) 2 Lidar com Animais (Sab)
- ( ) 0 Medicina (Sab)
- ( ) 0 Natureza (Int)
- ( ) 0 Percepção (Sab)
- ( ) 0 Persuasão (Car)
- ( ) 1 Prestidigitação (Des)
- ( ) 0 Religião (Int)
- ( ) 0 Sobrevivência (Sab)

16 CLASSE ARMD

1 INICIATIVA

7,5 DESLOC.

PV Totais **31**

19

PONTOS DE VIDA ATUAIS

PONTOS DE VIDA TEMPORÁRIOS

Total **3d10**

DADOS DE VIDA

SUCESSOS ○○○

FRACASSOS ○○○

TESTES CONTRA A MORTE

Como veterano em processos de formação de soldados, Brynkil pode ser um tanto professoral e didático

TRAÇOS DE PERSONALIDADE

Brynkil busca, acima de tudo, cumprir o juramento de encontrar e proteger os seus irmãos e irmãs dispersados

IDEAIS

Brynkil está em busca de todos que um dia viveram no seu lar original, mas ele se mantém firme pelos outros que também estão em missão de busca

LIGAÇÕES

Brynkil é orgulhoso e pouco afetuoso com quem não demonstra habilidades valorizadas pelos anões e guerreiros

DEFEITOS

NOME	BÔNUS	DANO / TIPO
Mart d guerr	+5	1d8/1d10 conc

Manobras (CD= 13): 4d8 (3d8)
Ataque ameaçador
Derrubar
Passo evasivo

ATAQUES E MAGIAS

Visão no Escuro = Você enxerga na penumbra a até 18 metros como se fosse luz plena, e no escuro como se fosse na penumbra. Você não pode discernir cores no escuro, apenas tons de cinza

Resiliência Anã = Você possui vantagem em testes de resistência contra venenos e resistência contra dano de veneno

Duelismo: Quando você empunha uma arma de ataque corpo-acorpo em uma mão e nenhuma outra arma, você ganha +2 de bônus nas jogadas de dano com essa arma

Retomar fôlego: No seu turno, você pode usar uma ação bônus para recuperar pontos de vida igual a 1d10 + seu nível de guerreiro (1 uso)

Surto de ação: Durante o seu turno, você pode realizar uma ação adicional juntamente com sua ação e possível ação bônus (1 uso)

CARACTERÍSTICAS E HABILIDADES

10 SABEDORIA PASSIVA (PERCEPÇÃO)

Línguas: Comum; Anão

proficiência: machados de batalha; machadinhas; martelos leves; martelos de guerra; Ferramentas de ferreiro;Todas as armaduras; escudos; armas leves; armas marciais; kit de jogo; veículo (terreste); Ferramentas de pedreiro

IDIOMAS E OUTRAS PROFICIÊNCIAS

PC
PP
PE
PO
PL

Pacote do explorador
Kit de ferreiro
Cota de anéis (+14 CA)
Escudo (+2 CA)

40 PO
10 PP

EQUIPAMENTO

TM & © 2014 Wizards of the Coast LLC. Cópia permitida apenas para uso pessoal. Tradução: Johny Robert | johnyrobert@icloud.com

Brynkil

NOME DO PERSONAGEM

218 a	**1,45 m**	**60 kg**
IDADE	ALTURA	PESO
castanhos	**clara**	**castanhos/brancos**
OLHOS	PELE	CABELOS

NOME

SÍMBOLO

APARÊNCIA DO PERSONAGEM

ALIADOS E ORGANIZAÇÕES

Brynkil vivia em uma pequena vila mineradora/pesqueira de Precyle. Durante muito tempo não foi alvo de ataques e ameaças que afetavam boa parte do lado direito. Mas não sendo displicentes, os anões de Precyle se fortificaram e criaram a guarda permanente da cidade, que vigiou e protegeu as pessoas desde sua criação. Brynkil o primeiro filho de sua família e, como é devido, foi oferecido para a guarda. Após anos de serviço e de uma relativa paz, um ataque repetindo e devastador dizimou 1/3 da população e dispersou o resto, deixando para trás apenas os escombros. Brynkil e os sobreviventes da guarda decidiram partir em busca de encontrar um novo lugar para realocar seu povo e encontrar os outros sobreviventes que fugiram e se dispersaram.

Aparência: Um anão de cabelos castanhos, uma vez escuros mas agora começaram a embranquecer, e uma barba longa trança e decorada com pequenas pedras coloridas. Usa uma cota de anéis que cobre praticamente todo corpo e carrega um martelo de guerra e um escudo com o símbolo de sua cidade (Um sol amarelo com raios das cores do arco-íris em um fundo azul)

HISTÓRIA DO PERSONAGEM

Talentos:

Sentinela:
Quando você atinge uma criatura com um ataque de oportunidade, o deslocamento da criatura se torna 0 pelo resto do turno.

As criaturas provocam ataques de oportunidade de você mesmo se realizarem a ação de Desengajar antes de saírem do seu alcance.

Quando uma criatura a até 1,5 metro de você realizar um ataque contra um alvo diferente de você (e o alvo não possuir esse talento), você pode usar sua reação para realizar um ataque corpo-a-corpo com arma contra a criatura atacante.

OUTRAS CARACTERÍSTICAS E HABILIDADES

1 Instrumento musical
18 PP
1 PO
1 Maça
3 peles
1 chamariz (roedor)
5 flechas

TESOURO

TM & © 2014 Wizards of the Coast LLC. Cópia permitida apenas para uso pessoal. Tradução: Johny Robert | johnyrobert@icloud.com

CLASSE DE CONJURADOR

HABILIDADE CHAVE

CD DO TR

-8
BÔNUS DE ATAQUE

MAGIAS CONHECIDAS

NÍVEL MAGIA

ESPAÇOS TOTAL

ESPAÇOS USADOS

0 **TRUQUES**

1

2

3

4

5

6

7

8

9

TM & © 2014 Wizards of the Coast LLC. Cópia permitida apenas para uso pessoal. Tradução: Johny Robert | johnyrobert@icloud.com